FF HANDBALL

Livret du Formateur

Niveau débutant
Tronc commun

Sommaire

3 La formation de cadres à la FFHB

- 3 Le cadre de niveau débutant
- 3 Le rôle du formateur de cadres débutants
- 4 Stratégie de formation
- 5 Le public de cette formation, caractéristiques, origines, attentes et besoins
- 7 Les tâches du formateur
- 8 Des outils pour le formateur

9 Les contenus de stage

- 11 Listes des compétences et leurs volumes dans la formation
- 13 Fiches des compétences à développer chez l'entraîneur

26 Annexes

- 26 Quelques infos de bases
- 29 Le premier jour de stage
- 30 Le Tutorat
- 33 Spécifique Animateur
- 38 Spécifique Animateur jeunes
- 43 Spécifique Animateur adultes

La Formation des Cadres

Trois niveaux
Débutant
Confirmé
Expert

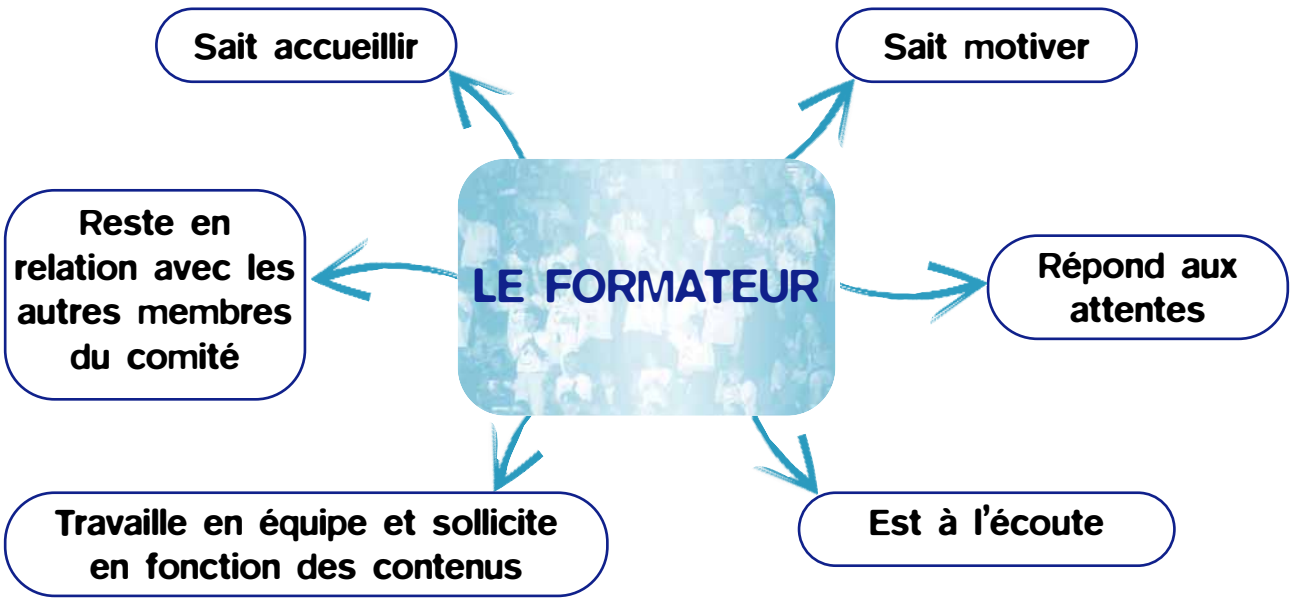
Trois projets
Animer
Former, Transformer
Optimiser

Le cadre de niveau débutant

Est capable d'animer, de séduire et de fidéliser. Riche dans les domaines de l'accueil et de l'animation, il répond aux ATTENTES ET BESOINS des joueurs.

Il sait aussi situer son action dans l'environnement club et s'inscrire dans un projet partagé.

Le rôle du formateur de cadres débutants


Sait accueillir
Sait motiver
Reste en relation avec les autres membres du comité
LE FORMATEUR
Répond aux attentes
Travaille en équipe et sollicite en fonction des contenus
Est à l'écoute

Stratégie de formation

Le formateur veillera en permanence à rendre le stagiaire ACTEUR de sa formation.

Le choix de la stratégie générale de la formation se réfère à l'analyse du public et aux besoins individuels.

Quelles que soient les caractéristiques du public, il nous semble important de :

- ➟ **Privilégier "le VIVRE"**
- ➟ **Individualiser les interventions**
- ➟ **Réguler et remédier (évaluer et réajuster)**
- ➟ **Offrir de la variété**
- ➟ **Utiliser et alterner les différents types de transmissions (cours magistraux, observation directe ou différée, analyse de documents, débats, productions écrites, table ronde, mises en situation pratique, vidéo)**

pour maintenir la curiosité et l'adhésion de l'animateur au projet de formation.

Pour cela il est souhaitable d'alterner les apports relatifs au tronc commun et aux spécifiques.

Le public de cette formation

Il est souvent très hétérogène, de plus en plus jeune et regroupé en quatre grandes typologies.

Le débutant dans l'encadrement

- **Il va venir chercher des certitudes, des "recettes", de la confiance liées directement à l'activité Handball (culture, orientations pédagogiques, gestion de groupe)**

Le professionnel (emploi jeune souvent joueur)

- **Il va chercher de nouvelles approches de l'entraînement tout en utilisant son vécu.**

L'étudiant STAPS (il a des connaissances dans certains domaines)

- **Il va chercher la conception fédérale de l'entraînement. Il va avoir une réflexion sur sa pratique.**

Le joueur (joueur en activité qui se lance dans l'entraînement)

- **Il s'appuie sur son expérience et vient chercher des éclairages sur l'animation.**

Les ATTENTES peuvent être…

soit immédiates
Le stagiaire va chercher à s'approprier des outils utilisables tout de suite

soit différées
La formation est alors un moyen de construire son avenir d'entraîneur, de s'inscrire dans un cursus de formation

Les BESOINS relatifs à la formation peuvent être liés à une nécessité de :

1. **Reconnaissance (par rapport à son groupe ou à son club)**
2. **Diplômes (obligations fédérales)**

- **Projet Personnel de Formation**

Les BESOINS relatifs aux contenus peuvent être liés à une nécessité :

- **Pédagogique**
  Favoriser les acquisitions et les progrès des joueurs en adaptant ses interventions par rapport aux publics
- **Culturelle**
  Accéder à une compréhension critique de l'activité handball
- **Sociale**
  Encadrer, administrer, gérer un groupe de joueurs au sein d'un club

TABLEAU RECAPITULATIF

Typologie du public

Caractéristiques	Bénévole	Professionnel	Etudiant	Joueur
Attentes	Immédiates	Immédiates Différées	Différées Immédiates	Immédiates Différées
Besoins Formation	Reconnaissance Diplôme	Projet de formation Diplôme	Diplôme Projet de formation	Diplôme Projet de formation
Besoins Contenus	Culturels Gestion de groupe Pédagogique	Gestion de groupe Pédagogique	Pédagogique Gestion de groupe Culturels	Pédagogique Gestion de groupe
Leurs apporter	"Certitudes" Confiance	Une réflexion sur sa pratique	Mise en application de ses connaissances	Une réflexion sur sa pratique

Les tâches du formateur

Relatives à l'ACCUEIL

1) Prendre en compte les différents publics
2) Fédérer autour du projet de formation
2) Individualiser le parcours de formation

Relatives à l'ANIMATION

1) Créer les conditions d'échanges entre les stagiaires, partir de leurs difficultés
2) Alterner les stratégies d'interventions
3) Utiliser les différentes entrées dans l'activité
4) Favoriser l'expression de tous
5) Rendre la formation attractive

LES TÂCHES DU FORMATEUR NIVEAU DÉBUTANT

Relatives au travail en équipe

Le Tutorat

Relatives à l'ÉVALUATION

1) Mesurer les progrès des stagiaires
1) Votre propre action de formation

Relatives à LA FORMATION

AMELIORATION DES CONNAISSANCES

Informer /Faire Savoir

- ➟ Utiliser les publications fédérales
- ➟ Apporter des compléments de connaissances

AMELIORATION DES COMPÉTENCES

Récapitulatif des compétences page 11

Transformer/Construire les comportements de l'entraîneur

- ➟ Privilégier les mises en situation sur le terrain
- ➟ Informer sur :
  - mise en place et animation de situations
  - construction de séances
  - observation de séances
  - résolution de problèmes
- ➟ Multiplier les mises en œuvre sur le terrain

FAVORISER L'ACCÈS À L'AUTONOMIE PAR LA MAITRISE DES OUTILS METHODOLOGIQUES

Des outils pour le formateur

QUESTIONNAIRE DE DÉBUT DE FORMATION

Nom-Prénom .....

Club .....

Date de naissance .....

Situation professionnelle .....

Vécu d'entraîneur .....

Qui j'entraîne ? .....
.....

Depuis combien de temps ? .....

Formations suivies .....
.....

Diplômes .....
.....

Rôle dans le club .....
.....

Les attentes de cette formation .....
.....

Questions diverses .....
.....
.....
.....

Les Contenus de Stage

Pour aider le formateur, nous avons choisi, de réaliser des fiches pour chaque compétence listée. Celles-ci ne doivent pas être utilisées de façon isolée mais transversale.

Prenons exemple sur une journée de formation où la compétence "Accueillir et entretenir une vie de groupe" est abordée.

- **si l'organisation de manifestations extra sportives est le fil conducteur, nous pourrons faire appel à d'autres compétences présentes dans la fiche Institutionnelle 2 – p 23.**
- **Si les règles d'assurance et de sécurité sont le fil conducteur, nous pourrons faire appel à d'autres compétences présentes dans la fiche Juridique 1 – p 24.**

Il n'existe donc pas de cloisonnement entre chaque fiche, imposer le volume horaire reste secondaire au regard de l'acquisition de nouvelles compétences.

Ces fiches précisent :

- **La compétence détaillée sous la forme : "être capable de"**
- **Ce qu'il faut savoir pour mettre en jeu cette compétence**
- **Des méthodes d'interventions possibles et conseillées pour "former" à cette compétence**
- **Une bibliographie, support des connaissances**
- **Comment cette compétence pourrait être acquise ailleurs qu'en formation d'animateur**
- **Un mode d'évaluation**
- **Le nombre d'heures à consacrer dans la formation**

SCENARIO

Nous vous proposons une démarche permettant au stagiaire d'être au centre de sa formation en se retrouvant face à des cas concrets qui permettront de faire appel à différentes compétences.

L'intérêt :

Permettre le débat d'idée entre les stagiaires.
Travail sur les différentes émotions des stagiaires permettant de comprendre le fonctionnement de chacun.

Précaution à prendre :

Le scénario doit rester dans la fiction (cas concret mais neutre dans la présentation)

Fonctionnement :

Travail par groupe de 3 ou 4 personnes.
Lecture du scénario.
Un rapporteur fait la synthèse du groupe.

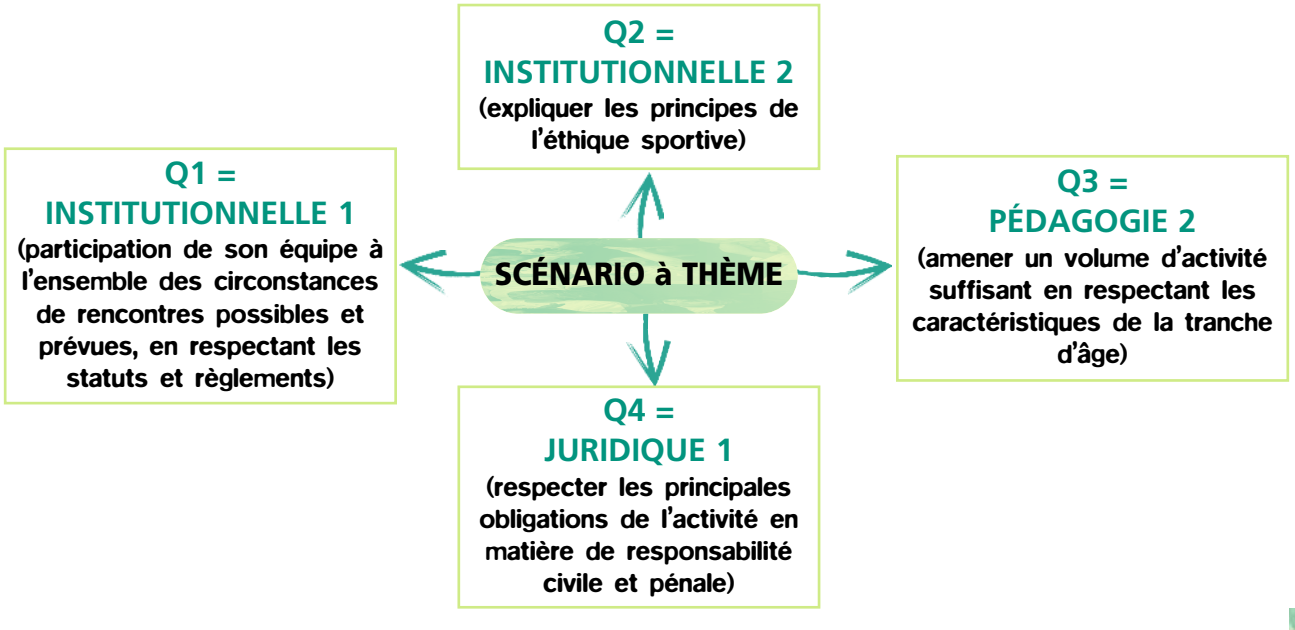
Exemple :

Vous êtes entraîneur de la catégorie des - 14 ans au sein de votre association, lors d'un déplacement vous vous apercevez qu'au moment de remplir la feuille de match il vous manque 3 licences. **Q1 : Pouvez-vous les faire jouer ?**

Au cours de la rencontre un de vos joueurs conteste en permanence les actions de ses partenaires et les décisions de l'arbitre. **Q2 : Quelle est votre attitude ?**

Cette rencontre vous opposait à un rival au classement, la rencontre est très serrée, vous ne faites pas jouer tous vos jeunes. **Q3 : Ce choix est-il justifiable ?**

Sur le lieu de rendez-vous pour le retour, à votre arrivée il manque les parents de 3 joueurs. **Q4 : Que faites-vous ?**


Q2 =
INSTITUTIONNELLE 2
(expliquer les principes de l'éthique sportive)
Q1 =
INSTITUTIONNELLE 1
(participation de son équipe à l'ensemble des circonstances de rencontres possibles et prévues, en respectant les statuts et règlements)
SCÉNARIO à THÈME
Q3 =
PÉDAGOGIE 2
(amener un volume d'activité suffisant en respectant les caractéristiques de la tranche d'âge)
Q4 =
JURIDIQUE 1
(respecter les principales obligations de l'activité en matière de responsabilité civile et pénale)

Les compétences de l'animateur

TRONC COMMUN

"Favoriser la mise en place d'une pratique attractive et motivante qui fidélise et forme le joueur en étant capable"

Au plan pédagogique :

1) Accueillir et d'entretenir une vie de groupe	**8H**	**13,5%**
2) Animer sur le terrain des séances ou des situations, adaptées à la tranche d'âge, choisis dans les documents	**15H**	**25%**
3) Favoriser l'accès à l'arbitrage	**2H**	**3%**
4) Prendre en compte les caractéristiques du jeu. Transmettre aux participants les savoir faire propres à l'activité	**12H**	**20%**
5) Mesurer les évolutions par rapport à une grille de référence simple	**4H**	**6,5%**
6) Utiliser l'outil vidéo et utiliser la documentation vidéo	**4H**	**6,5%**
7) Encadrer une équipe en compétition (Encadrer une ou plusieurs équipes en favorisant la coopération lors de plateaux ou de tournois)	**3H**	**5%**

Au plan institutionnel :

1) Administrer une équipe en compétition ou en pratique occasionnelle. Différencier les offres de pratiques possibles	**4H**	**6,5%**
2) Développer la vie associative et faire vivre le club. (Appréhender l'environnement. Appréhender l'éthique sportive. La prévention du dopage. Proposer des animations complémentaires favorisant la participation. Fidélisation des différents publics (parents, joueurs))	**7H**	**11,5%**

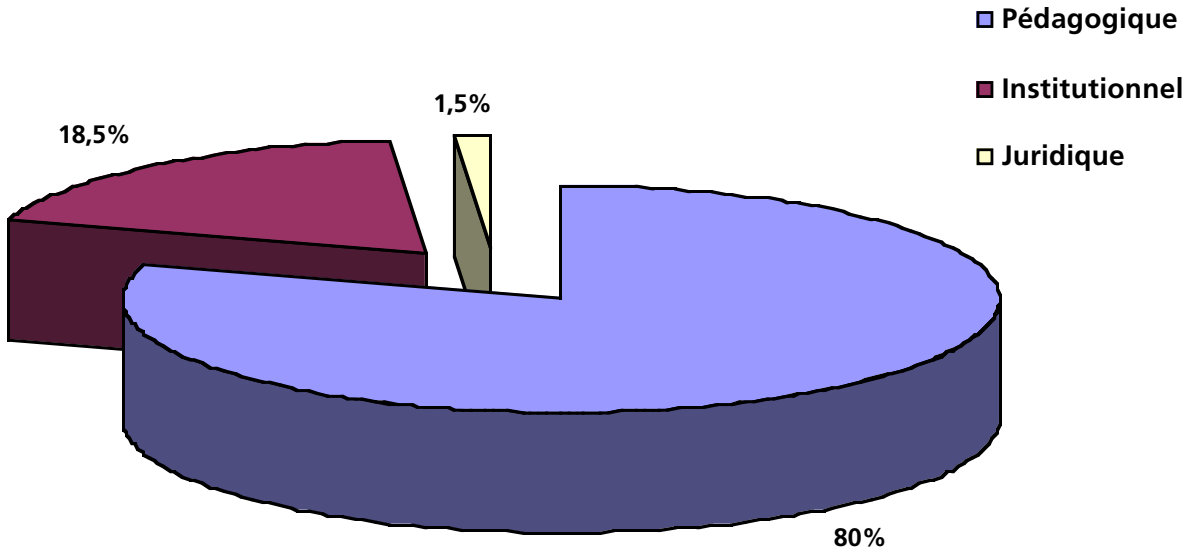
Au plan juridique :

1) Situer son action dans le cadre juridique et réglementaire de l'activité. Respecter les principales obligations de l'activité en matière de responsabilité civile et pénale, d'assurance et de protection des mineurs	**1H**	**1,5%**

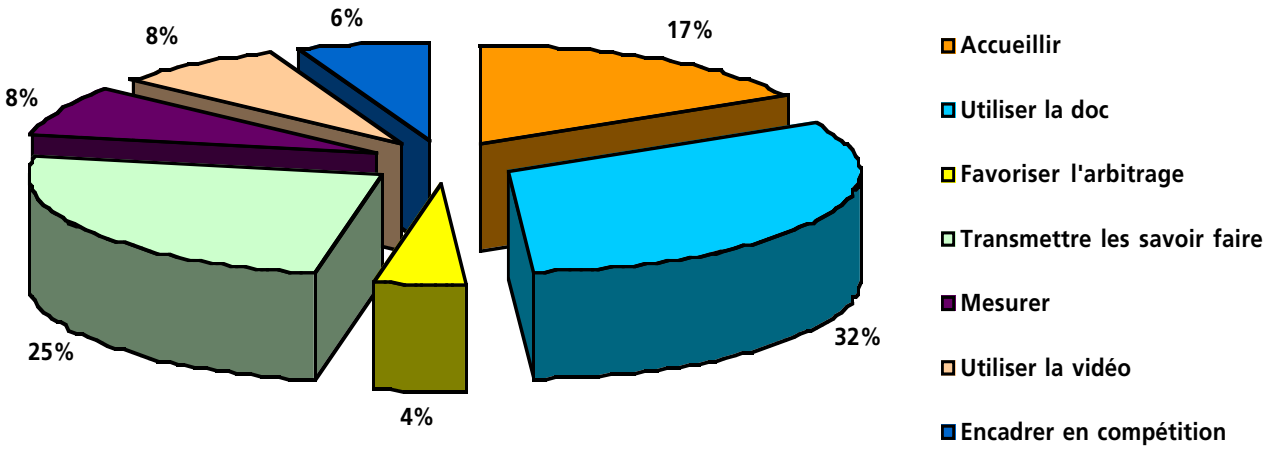
Les volumes horaires sont donnés à titre indicatif et illustrent l'importance qu'il faut accorder à chaque item.

Les Contenus de Stage

Volumes de formation



Répartition en pédagogie



Pédagogie 1

ACCUEILLIR ET ENTRETENIR UNE VIE DE GROUPE

Être capable :

De prendre en charge un groupe, avant, pendant et après l'entraînement
De développer un climat favorisant l'adhésion et la prise d'initiative
De prendre en compte et de responsabiliser chaque individu
De prendre en compte les progrès des stagiaires
De prendre en compte votre propre action de formation

Ce qu'il faut savoir pour...

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Document d'accueil du club (contacts téléphoniques, programmation des entraînements)
- ➟ Organisation des compétitions, tournois, rencontres
- ➟ Organisation des manifestations extra-sportives
- ➟ Modalités d'établissement des licences
- ➟ Les règles d'assurance et de sécurité liées à toute organisation de manifestations sportives et extra-sportives

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ L'encadrement d'un groupe et les règles du managérat
- ➟ Accueil et gestion d'un groupe autour de la séance
- ➟ Organisation de manifestations de vie du club

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Connaissances des documents d'information, de promotion de l'activité (documents FFHB, ligue, comités…)

Nombre d'heures : 8 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action. Le formateur favorise l'exposé par chaque participant de ses expériences vécues.
Il sollicite un élu (commissions sportive, développement) ou toute personne (validation d'acquis sur ce thème) dont l'intervention vise à informer sur les possibilités d'actions fédérales, les outils de promotion…
Il propose des jeux de rôles. Il informe sur des actions des années précédentes.
Il incite les stagiaires à concevoir, et réaliser une action innovante

Le formateur veillera :

- ➟ À ce que chaque stagiaire exprime son expérience
- ➟ À l'adéquation entre les apports théoriques et les besoins en formation
- ➟ Au suivi des projets d'action

Bibliographie :

- ➟ *"Qui t'accueille ?" (livret)*
- ➟ *"Documents fédéraux de promotion, information" (affiches, vidéos…)*

Evaluation :

Le stagiaire sera :

- ➟ Acteur sur le terrain pour faire vivre son action
- ➟ Présentateur de l'action innovante

Acquis ailleurs :

Présentation de documents personnels relatant une expérience d'organisation de manifestation antérieure.

Pédagogie 2

ANIMER SUR LE TERRAIN DES SÉANCES OU DES SITUATIONS, ADAPTÉES À LA TRANCHE D'ÂGE, CHOISIS DANS LES DOCUMENTS

Être capable :

- **de mettre en place : à partir d'une fiche de présentation**
- **d'animer : en toute sécurité,**

  une situation ou une séance d'entraînement en handball favorisant :
  - **Une véritable activité handball**
  - **Un volume d'activité suffisant pour chacun des pratiquants**
  - **L'ajustement en fonction du niveau de jeu**
  - **Le respect des caractéristiques de la tranche d'âge**

  Dans le souci de fidéliser le joueur

Ce qu'il faut savoir pour...

Connaissances relatives à l'information :

- Matériel
- Public
- Sécurité (fascicule "Le Handball, qui t'accueille ?")
- Plan de séance

Connaissances relatives à l'animation :

- Utilisation du matériel
- Facteurs maintenant la motivation des joueurs (égalité des chances, réussite possible, encourager, valider, solliciter, impliquer tous les participants, interroger, etc)
- Connaître les techniques d'animation (travail par atelier, rotation dans les rôles et les statuts, les différents types de consignes permettant de déclencher rapidement l'activité Le retour sur la situation, la séance, les principes de fonctionnement d'un groupe, relations entre les joueurs).

Connaissances relatives au handball :

- Logique du handball
- Cadre réglementaire (fascicule " 9/12 ans, modes de jeu et entraînement " page 12)

Nombre d'heures : 20 h / 60 h

Méthodologie :

Solliciter l'animateur par une mise en situation pratique permet de le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend dans l'action.
Le formateur prépare des fiches de situations d'entraînement, qu'il puise dans la documentation fédérale. Ces fiches illustrent différentes phases de jeu, différentes situations d'opposition, différentes formes de travail, etc. Elles servent de support pour la mise en situation pédagogique.
Chaque stagiaire choisira, ou se verra remettre une fiche à partir de laquelle il sera amené à intervenir sur le terrain.

Le stagiaire sera :

- Acteur sur le terrain :

  Pour faire vivre cette situation en tant qu'animateur, à ses partenaires ou à un collectif de joueurs, support de la formation.

  Pour vivre et ressentir en tant que joueur, les effets produits par la situation animée par un autre stagiaire.
- Observateur au bord du terrain : pour analyser les techniques d'animation et/ou l'activité handball.

Pédagogie 2 suite

Le formateur veillera :

- ➟ À faire passer chaque stagiaire à tous les rôles dans un cadre sécuritaire.
- ➟ À donner la parole aux observateurs, aux acteurs pour faire un retour sur les façons d'intervenir. Faire émerger les difficultés rencontrées par l'animateur.
- ➟ À hiérarchiser les éléments déterminants de l'animation.

Le formateur apporte en complément des connaissances de façon théorique sur les principes d'animation d'une situation d'entraînement. Utilisation de la vidéo comme support d'observation de la séance, retour sur la pratique et utilisation de la documentation fédérale (cassette "Mes premiers entraînements de handball").

Variantes :

1) Le formateur propose la même fiche à plusieurs stagiaires. Ils animent cette situation à tour de rôle. Le retour porte sur les modalités d'intervention de chacun et les effets obtenus.
2) Le stagiaire choisit ou prépare une situation. Il la présente en formulant les problèmes d'animation qu'il pense rencontrer. Les autres stagiaires pourront apporter des solutions possibles à l'animateur.

A partir de l'ensemble des fiches, le formateur peut aborder les principes à respecter pour construire une séance d'entraînement de handball.
Chaque stagiaire sera amené à concevoir une séance à partir de ces fiches et à la réaliser dans son club, avec un tuteur de son club.
Lui faire exprimer les difficultés rencontrées.
Illustrer par l'observation d'une séance, vidéo ou en situation réelle avec un groupe de joueur.

Bibliographie :

- ➟ "Mes premiers entraînements de Handball" fascicule + cassette
- ➟ "Le Handball, qui t'accueille" fascicule
- ➟ "9/12 ans, modes de jeu et entraînement" fascicule pages 27 à 31
- ➟ "Les Brevets Fédéraux : le BF1" fascicule 1 pages 38 à 43
- ➟ Choisir des situations d'entraînement dans Approches du Handball.

Evaluation :

L'animateur mobilise l'ensemble des acteurs et dynamise leur activité.

Acquis ailleurs :

Compétence professionnelle des enseignants.

Pédagogie 3

FAVORISER L'ACCÈS À L'ARBITRAGE

Être capable :
Gérer une opposition
Initier, inciter à l'arbitrage

Ce qu'il faut savoir pour...

Connaissances relatives à l'information :
- ➟ Publics concernés
- ➟ Niveaux de jeu
- ➟ Tranches d'âge

Connaissances relatives à l'animation :
- ➟ Utilisation des techniques d'animation (travail par ateliers, solliciter, impliquer tous les pratiquants, intégrer)
- ➟ Utilisation du matériel vidéo

Connaissances relatives au handball :
- ➟ Les "incontournables" de l'arbitrage
  - Respecter l'intégrité du joueur
  - Assurer la continuité du jeu
  - Garantir l'équité
- ➟ Les règles essentielles de l'activité
- ➟ La communication arbitre - joueur (gestes, attitudes)
- ➟ Savoir faire et savoir être de l'arbitre

Nombre d'heures : 2 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme pour le joueur, il apprend dans l'action.
Chaque séquence d'opposition doit être utilisée pour favoriser l'accès de tous à l'arbitrage.
Nous conseillons d'alterner
1. Les mises en pratique avec des retours (questionnements, débats)
2. L'utilisation vidéo
3. Apports de connaissances complémentaires (ce peut être fait par un intervenant extérieur)

Le formateur veillera à :
- ➟ Toujours mettre en avant l'utilité de la règle
- ➟ Faire arbitrer chaque stagiaire
- ➟ Faire émerger les difficultés rencontrées par les arbitres
- ➟ Apporter des compléments de connaissances en relation avec leurs besoins

Bibliographie :

- ➟ Code d'arbitrage
- ➟ Plaquette "bande dessinée"

Evaluation :

Gérer une séquence de jeu en tant qu'arbitre avec un groupe de stagiaires. Placer un animateur en situation de conseiller d'arbitre.

Acquis ailleurs :

Arbitre stagiaire ou départemental.

Pédagogie 4

PRENDRE EN COMPTE LES CARACTÉRISTIQUES DU JEU TRANSMETTRE AUX PARTICIPANTS LES SAVOIR-FAIRE PROPRES DE L'ACTIVITÉ

Être capable :

Construire des repères permettant à l'entraîneur en formation de :

- **S'approprier la logique du jeu pour pouvoir la transmettre**
- **Vérifier la pertinence des comportements observés par rapport aux fondamentaux de l'activité.**

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

➟ Les règles essentielles permettant la continuité du jeu.

Connaissances relatives à l'animation :

➟ Cf fiche 2

Connaissances relatives au handball :

➟ L'organisation du jeu en 4 phases

1) Les grands principes généraux d'Attaque

Savoir-faire collectifs :

➟ Occupation de l'espace (écartement, trapèze…)
➟ La notion Appui-Soutien, la circulation de la balle
➟ Les postes en attaque, le duel Tireur/GB
➟ La relation passeur-réceptionneur
➟ La relation passeur-tireur
➟ La notion de création de surnombre et d'exploitation du surnombre

Savoir-faire individuels :

➟ Le Couloir de jeu direct
➟ Le Tir
➟ Le Débordement
➟ La prise d'Intervalle

2) Les grands principes généraux de Défense

Savoir-faire collectifs :

➟ Les intentions tactiques en défense
➟ Etagement, Alignement (les dispositifs)
➟ Centration sur l'adversaire ou sur le ballon

Savoir-faire individuels :

➟ Contrôle, Harcèlement, Contre, Opposition, Changement, Subtilisation, aide

3) Les grands principes du jeu sur grand espace

Phase de Montée de Balle :

➟ Occuper l'espace, jouer dans les espaces à faible densité de joueurs étagement écartement
➟ Caractéristique des courses

Pédagogie 4 suite

Phase de Repli Défensif :
- ➟ Répartition des adversaires
- ➟ Différencier les rôles selon que l'on défend sur le PB ou le NPB

Nombre d'heures : 12 /60

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme pour le joueur, il apprend par l'action.
Le Formateur prépare ou choisit des situations d'entraînement permettant d'illustrer les grands principes d'organisation collective. Il anime les situations sous forme de jeu dirigé, il s'appuie sur la pratique pour illustrer et transmettre les connaissances relatives à l'activité.
Après chaque situation, le Formateur stabilise les principes ou les fondamentaux qu'il a abordé. Il fournit un document de synthèse qu'il a préparé.

Variantes :

1) Il organise un retour par petits groupes chargés de produire une fiche synthétique.
2) Il a fait filmer la situation et il s'en sert de support pour organiser un retour avec apport de connaissances.
3) Il fait en salle de cours un apport théorique de connaissances
4) À partir d'une cassette vidéo de match, il illustre les grands principes de jeu

***Les stagiaires** pourront vivre les situations (si le nombre le permet) ou se situer en position d'observateurs :*
- ➟ Ils filment éventuellement la séance
- ➟ Ils prennent des notes pendant la séance
- ➟ Ils produisent une fiche faisant la synthèse :
  - des grands principes de jeu
  - des savoir-faire propres de l'activité

Bibliographie :

- ➟ "La relation Passeur-Réceptionneur" (cassette)
- ➟ "La relation Passeur-Tireur" (cassette)
- ➟ "Le jeu à 5 autour" (cassette)
- ➟ "Le Handball" (livre D.Costantini)
- ➟ "Les brevets fédéraux : le BF1" (fascicule 1)
- ➟ "A propos du un contre un" (cassette)
- ➟ "Le duel Tireur Gardien" (cassette)
- ➟ Les articles de la revue "Approches du Handball"

Evaluation :

- ➟ Questionnaire portant sur les grands principes du jeu (le formateur le fabriquera)
- ➟ Test vidéo

Acquis ailleurs :

- ➟ Joueur de haut niveau
- ➟ Etudiant STAPS option HB
- ➟ Enseignant EPS

Pédagogie 5

MESURER LES ÉVOLUTIONS PAR RAPPORT À UNE GRILLE DE RÉFÉRENCE SIMPLE

Être capable :

De se centrer sur une élément particulier pendant l'évolution des joueurs
De déterminer des observables
De les comptabiliser
En tirer des axes d'intervention

Ce qu'il faut savoir pour...

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Connaissance relative au matériel d'observation
- ➟ Connaissance relative à l'élaboration de fiches personnalisées

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ Connaissance du travail en autonomie

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Connaissances des règles du jeu
- ➟ Connaissance de la logique de l'activité

Nombre d'heures : 4 h / 60 h

Méthodologie :

Sur le terrain avec un effectif réduit (8 à 10 joueurs).
A partir d'une observation vidéo observer la rentabilité de chacune des phases de jeu pour orienter les séances d'entraînement à venir.
Vérifier la validité des outils mis en place pour une confrontation des observations.
Définir une grille commune.
Orienter les entraîneurs sur une stratégie possible, améliorer ce qui ne va pas, renforcer ce qui a bien marcher, apprendre de nouveaux savoir faire, se concentrer sur une phase de jeu particulière.
Etude sur la même bande d'un cas particulier (une phase plus précisément ou un joueur en particulier).

Le formateur veillera à :

- ➟ Ce que chaque stagiaire exprime son expérience
- ➟ L'adéquation entre les apports théoriques et les besoins en formation

Evaluation :

Présentation d'une fiche d'observation réalisée par l'entraîneur sur un match réel et présentation des conclusions qu'il en tire.

Pédagogie 6

UTILISER L'OUTIL VIDÉO

Être capable d'utiliser :

Un magnétoscope pour lire de manière sélective les informations contenues dans les différentes cassettes de la documentation fédérale.
Un caméscope pour enregistrer des séquences de jeu ou d'entraînement à des fins d'analyse.

Ce qu'il faut savoir pour...

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Type de matériel disponible
- ➟ Les différents branchements
- ➟ Le mode d'emploi des appareils

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ L'utilisation d'un magnétoscope avec un groupe
- ➟ Les différentes possibilités de lecture (par séquences, ralenti, en boucle…)
- ➟ Techniques d'observation vidéo
- ➟ Techniques de prise de vue propre au handball

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Les cassettes disponibles à la fédération pour le niveau animateur (cassettes didactiques ou cassettes événementielles)
- ➟ Le contenu et l'intérêt des cassettes

Nombre d'heures : 4 h / 60 h

Méthodologie :

Solliciter l'animateur par une mise en situation pratique permet de le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend dans l'action.
Le formateur choisit les cassettes, support de la formation.
Il repère les plages, dans la cassette, susceptibles d'illustrer ses propos.
Il prépare un caméscope pour enregistrer des situations d'entraînement animées par les stagiaires.
Il peut utiliser les 2 types de cassette de façon complémentaire en comparant ce que les stagiaires réalisent et ce qui est préconisé dans les outils fédéraux.
Il met en relation les écrits avec les images enregistrées.

Le stagiaire sera :

- ➟ Placé en situation de manipuler le magnétoscope en recherchant par exemple une séquence d'entraînement que l'on vient d'animer et de filmer, où trouver dans une cassette fédérale une séquence illustrant les principes d'animation d'une situation d'entraînement.
- ➟ Placé en situation de lecture et d'analyse au cours des moments de formation organisés,
  - D'images vidéo enregistrées ensemble, pour l'aider à mieux comprendre les effets de ses interventions sur le terrain ou ceux d'un autre stagiaire.
  - D'images vidéo issues de la documentation fédérale.

Le formateur pourra demander aux stagiaires de prendre en note les informations contenues dans la cassette transmises verbalement et/ou par incrustation sur l'image. (ex : la cassette "Mes premiers entraînements de handball")
Les informations recueillies font référence soit à des connaissances relatives à l'animation, soit à des connaissances sur le handball

Pédagogie 6 suite

➟ Placé en situation, chez lui, de lecture et d'analyse, d'images vidéo issues de la documentation fédérale. Le formateur peut alors demander au stagiaire de repérer une séquence significative à présenter au prochain regroupement.

Bibliographie :

Les cassettes fédérales :

- ➟ "Le jeu des 9/12 ans"
- ➟ "Mes premiers entraînements de handball"
- ➟ "Qui t'accueille"
- ➟ "L'animateur de handball"
- ➟ "L'entraîneur 1er degré"
- ➟ "A propos du 1X1"
- ➟ "Le duel tireur / gardien de but"
- ➟ "Arbitrer les jeunes par les jeunes"

Evaluation :

Utilisation fréquente et sans appréhension de l'outil vidéo en cours de la formation et individuellement.

Acquis ailleurs :

Expérience personnelle/professionnelle

Pédagogie 7

ENCADRER UNE ÉQUIPE EN COMPÉTITION OU EN PRATIQUE OCCASIONNELLE

Être capable :

- **D'utiliser la circonstance du match comme un moment de la formation du jeune joueur, en prenant en compte :**
  - **Les objectifs de formation abordés à l'entraînement,**
  - **Les réponses de l'équipe, des joueurs,**
- **Et de diffuser efficacement des informations pertinentes sur des aspects affectif, technique, tactique, … pendant la rencontre.**

Ce qu'il faut savoir pour…

Connaissances relatives à l'information :

- Le public encadré
- Les formes et les contraintes des différentes offres de pratiques (compétition, loisirs, occasionnelles, …)

Connaissances relatives à l'animation :

- Principe de fonctionnement d'un groupe, relation avec et entre les joueurs.

Connaissances relatives au handball :

- Les caractéristiques et les règles du jeu.
- L'aménagement possible des règles en fonction de l'âge, du type de pratique encadré.

Nombre d'heures : 3 h / 60 h

Méthodologie :

- Information par un intervenant extérieur (entraîneur / manager) à partir d'une circonstance de match.
- Jeu de rôle (manager / joueurs) avec mise en situation de match avec un public support ou le groupe de stagiaires (si le nombre le permet).
- Echange autour du managérat.
- Enregistrement vidéo de différents types d'intervention de manager et échanges

Bibliographie :

- "9 - 12 ans, modes de jeu et entraînement" (fascicule pages 37, 38)
- "Les Brevets Fédéraux - Le BF1" (fascicule 1 pages 44 à 46)

Evaluation :

Attestation signée par le Président du Club, de l'encadrement d'une équipe durant la saison en cours.

Acquis ailleurs :

Expérience de 5 ans dans l'encadrement d'une équipe (dont l'année en cours)

Institutionnelle 1

ADMINISTRER UNE ÉQUIPE EN COMPÉTITION OU EN PRATIQUE OCCASIONNELLE DIFFÉRENCIER LES OFFRES DE PRATIQUE POSSIBLES

Être capable :

- **D'organiser la participation de son équipe à l'ensemble des circonstances de rencontres possibles et prévues :**
  - **En respectant les statuts et règlements régissant l'activité handball,**
  - **En sachant distinguer les différents publics, leur niveau de pratique et d'aspiration.**

Ce qu'il faut savoir pour...

Connaissances relatives à l'information :

- Les stratégies d'organisation de rencontre (match simple, plateau, tournoi, …)
- Les formes et contraintes de différentes offres de pratique (compétition, loisirs, occasionnelle, …)
- Les documents nécessaires pour participer à une rencontre (licence, conclusion, feuille de match, …)

Connaissances relatives à l'animation :

- Les bases de la communication (relation interne / externe)
- Au sein du club (joueurs, parents, dirigeants)
- Avec les autres structures (clubs, comité, ligue, …)
- Les modes d'organisation des déplacements
- La gestion du matériel nécessaire à l'organisation d'une rencontre (maillots, ballons, table de marque, …)

Connaissances relatives au handball :

- Les rôles et les missions des "officiels" (manager, arbitres, chronométreur, secrétaire de table)
- Les différents types de pratique et les aménagements possibles des règles.

Nombre d'heures : 4 h / 60 h

Méthodologie :

- Information par un intervenant extérieur (élu de comité / club)
- Confrontation / échange autour des expériences de chacun.
- Jeu de rôle permettant l'utilisation des différents documents fédéraux nécessaires pour participer à une rencontre.

Bibliographie :

- Annuaire FFHB - Statuts et Règlements
- "Le Handball, qui t'accueille ?" (fascicule pages 2 à 11 et 56 à 61)
- Documents fédéraux (bordereau de licence, licence, conclusion, feuille de match,)
- Documents d'organisation des différentes offres de pratique dans les comités, ligues (calendrier, règlement, …)

Evaluation :

Attestation signée par le Président du Club, de l'encadrement d'une équipe dans l'année en cours.

Acquis ailleurs :

Dirigeant de club, comité directeur, membre de la C.O.C départementale ou régionale
Expérience de 5 ans dans l'encadrement d'une équipe (dont l'année en cours).

Institutionnelle 2

DÉVELOPPER LA VIE ASSOCIATIVE ET FAIRE VIVRE UN CLUB

Être capable de :

Accueillir les équipes adverses et les piloter
Apprendre aux joueurs la vie de groupe
Communiquer autour de l'équipe
Expliquer les principes de l'éthique sportive
Prendre des responsabilités dans la vie du club
Aider à l'émergence de projets d'équipe

Ce qu'il faut savoir pour...

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Structuration du sport français
- ➟ Charte du sportif`
- ➟ Loi 1901 (esprit de la loi)
- ➟ Règlement intérieur (comment et pourquoi, sa mise en place)
- ➟ Rôles de chacun dans la vie du club (Président, secrétaire, trésorier)

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ Comment monter un projet et le conduire
- ➟ Définition des comportements attendus des joueurs avant pendant et après le match

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Les valeurs du sport et des sports co
- ➟ Les valeurs défendues par la FFHB

Nombre d'heures : 7 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme pour le joueur, il apprend par l'action.
Informations par un intervenant extérieur (élu de comité ou de club)
Lecture et échanges autour de fiches et/ou texte (règlement intérieur)
Jeu de rôle (le joueur toujours en retard, présentation de saison, recherche d'arbitres, etc.)

Bibliographie :

- ➟ Loi 1901
- ➟ Charte du sportif
- ➟ Documentation CROS et DDJS
- ➟ Document jeune dirigeant

Evaluation :

Questionnaire

Acquis ailleurs :

Dirigeant de club.
Expérience de 5 ans dans l'encadrement d'une équipe (dont l'année en cours).

Juridique 1

Être capable de :

Situer son action dans le cadre juridique et réglementaire de l'activité. Respecter les principales obligations de l'activité en matière de responsabilité civile et pénale, d'assurance et de protection des mineurs

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Le droit civil et le droit pénal

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ La responsabilité de l'animateur de handball
- ➟ La surveillance
- ➟ La maîtrise technique
- ➟ Mise en jeu de la responsabilité
- ➟ Les obligations d'assurance

Connaissances relatives au handball :

- ➟ L'animateur bénévole
- ➟ L'animateur rémunéré

Nombre d'heures : 1 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme pour le joueur, il apprend par l'action.
Voici des questions qui permettront une entrée dans ce thème :

1°/ *Vous êtes entraîneur de la catégorie des - 12 ans au sein de votre association, un empêchement de dernière minute ne vous permet pas d'être présent à l'heure pour le début de l'entraînement. Que faites-vous à ce moment là ? A partir de quand estimez-vous avoir la responsabilité de ces enfants ?*

2°/ *Vous êtes animateur d'une équipe de jeunes de - 15 ans et vous vous trouvez dans une salle municipale. Pensez-vous être tenu pour responsable si un des buts de handball, qui n'était pas fixé correctement, bascule vers l'avant et tombe en touchant à la tête un jeune joueur ?*

3°/ *En tant que parent d'une jeune licenciée d'un club de handball affilié à la fédération française de handball, êtes-vous dans l'obligation de souscrire à l'assurance de personnes que la FFHB a choisie ?*

4°/ *Vous êtes cadre bénévole et en tant que tel vous rendez des services à l'association pour encadrer les équipes de jeunes. A ce titre, pensez-vous être exonéré de l'obligation de sécurité ?*

5°/ *Fort de votre grande expérience de joueur de haut niveau, un club vous confie les rênes de l'équipe première du club moyennant une contrepartie financière. Le club est même prêt à vous financer des actions de formation puisque pour l'instant vous n'êtes pas diplômé. Etes-vous en faute ?*

Bibliographie :

- ➟ Loi du 1er juillet 1901 relative au contrat d'association
- ➟ Loi du 16 juillet 1984 modifiée relative à l'organisation et à la promotion des APS
- ➟ Code civil

Evaluation :

Aucune ce module n'est qu'informatif

Acquis ailleurs :

Formation Comité Olympique

Quelques infos de base

1. Respect des principales obligations de l'activité en matière de responsabilité civile et pénale

Généralités :

Le droit civil est celui qui organise les rapports, des gens entre eux, dans leur vie sociale. Il prévoit le règlement des désaccords et des conflits interindividuels. A ce titre, il prévoit que les dommages subis par les personnes puissent obtenir réparation. C'est tout le sens du régime de la responsabilité civile dont l'objet est de déterminer à qui incombe l'obligation de réparer les conséquences du dommage causé à autrui.
Etre civilement responsable, c'est être tenu de réparer le dommage causé à autrui. Il n'y a pas dans la responsabilité civile de caractère infamant ou déshonorant.

Le droit pénal est d'une autre nature. Il est constitué de l'ensemble des règles qui tendent à empêcher ou réprimer les manquements aux règles sociales (la société se protège et protège ses membres des méfaits). La faute pénale est une infraction à ces règles de la vie en société. Selon sa gravité, elle est qualifiée de contravention, délit ou crime. L'auteur de ces infractions encourt une sanction, une peine.
L'objet de la responsabilité pénale n'est plus de réparer mais de punir, et d'empêcher une personne de nuire à autrui ou à la société.

La responsabilité de l'animateur de handball

Sens courant : un éducateur est une personne qui, dans le cadre d'une institution ou à titre personnel, met en œuvre les moyens propres à assurer la formation et le développement d'enfants ou d'adultes.

Sens juridique : l'article 1384 alinéa 6 du code civil) dispose que " les instituteurs (extension possible de la notion d'instituteur à animateur) et artisans sont responsables du dommage causé par leurs élèves et apprentis pendant le temps qu'ils sont sous leur surveillance ".
L'article 7 de l'article 1384 précise que " les fautes, imprudences ou négligences invoquées contre les instituteurs (ou animateurs) devront être prouvées conformément au droit commun par le demandeur de l'instance ".
La relation enseignant-enseigné établit une dépendance de ce dernier à l'égard de l'enseignant. Cette subordination oblige l'enseignant à fournir la prestation éducative attendue tout en protégeant l'enseigné contre les atteintes à son intégrité physique et/ou morale.

Juridiquement : Etre garant de l'intégrité physique du joueur, c'est être tenu à une obligation de sécurité qui s'analyse elle-même en :

- ➟ une obligation de surveillance
- ➟ une obligation de créer des situation pédagogiques (d'apprentissage, d'initiation, de perfectionnement) en rapport avec les capacités de réalisation du joueur.

La surveillance

Elle s'exerce avec d'autant plus d'acuité que plus le joueur est jeune, plus il est sujet à l'indiscipline et aux débordements.
Ou encore que l'environnement ou l'activité exercée présentent des dangers effectifs (dans notre activité, il y en a très peu ; seules les fixations des buts peuvent apparaître comme problématiques mais nous y reviendrons).
La surveillance doit être assurée pendant tout le temps où l'enfant est confié à l'éducateur (la surveillance pendant le trajet domicile-association incombe aux parents sauf dispositions spécifiques relatives à des transports organisés avec accompagnateurs).

La maîtrise technique

L'exigence de sécurité contraint à une rigoureuse adéquation entre les possibilités actuelles de celui qui apprend et la réalisation proposée (l'exercice à exécuter).
L'adéquation demandée sera d'autant plus importante que la discipline pratiquée se fera dans un environnement spécifique (exemple : l'escalade). Pour l'activité qui nous concerne, si il ne s'agit pas de négliger les capacités de l'élève au regard des difficultés qui lui sont proposées, nous ne sommes pas dans le même type d'activité que celles dites à risques.

Mise en jeu de la responsabilité

Elle suppose l'existence d'une faute (surveillance, maladresse, négligence dans l'organisation) qui doit être prouvée par la victime à l'encontre de l'entraîneur ou éducateur.
Il apparaît important de noter que selon la jurisprudence dominante, l'animateur est tenu à une obligation de moyens (ce qui est différent d'une obligation de résultats).

Point important : Les buts de handball
A la suite d'accidents provoqués par la chute de cages de buts, plusieurs circulaires émanant des ministères de la jeunesse et des sports et de l'éducation nationale ont invité les responsables sportifs à s'assurer de la fixation au sol des équipements lors des manifestations sportives.
Un décret (n° 96-495 du 4 juin 1996) fixe les exigences de sécurité auxquelles doivent répondre les cages de buts dont celles du handball.
Lors de leur mise sur le marché, les équipements doivent être munis de dispositifs de fixation permettant d'assurer leur stabilité et d'éviter la chute, le renversement ou le basculement des équipements dans des conditions raisonnablement prévisibles d'utilisation.
Les dispositifs de fixation peuvent être remplacés sous certaines conditions d'utilisation, par des contrepoids répondant aux mêmes exigences de sécurité.
Les équipements doivent être accompagnés d'une notice d'emploi précisant les conditions de montage et d'entretien.

➟ Mise en conformité des équipements neufs : Pour les buts de handball, il s'agit de NF EN 749 (1998).

2. Les obligations d'assurance imposées par la loi du 16 juillet 1984 modifiée

L'obligation d'assurance en responsabilité civile

L'objet de cette assurance est de décharger l'auteur du dommage de l'obligation d'indemniser personnellement la victime. L'assureur intervient à la place de l'auteur du dommage lorsque le préjudice résulte d'une faute civile ou pénale (à condition de ne pas avoir été commise intentionnellement). Il va de soi que lorsqu'il y a sanction pénale, la peine elle-même, amende en l'occurrence, n'est pas assurable.
Les groupements sportifs ont l'obligation de souscrire des contrats d'assurance couvrant leur responsabilité civile, celle de leurs préposés et celle des pratiquants du sport. La plupart du temps, les associations affiliées sont couvertes par le biais du contrat collectif souscrit par la fédération. Toutefois, on comprendra que le contrat d'assurance fédérale ne couvre, le plus souvent, que la responsabilité civile des adhérents licenciés. Les dirigeants du groupement sportif local devront donc s'acquitter de l'obligation de souscrire, pour leur propre association, un contrat en responsabilité civile couvrant celle de leurs adhérents non licenciés.

L'assurance personnelle en assurance individuelle

Elle concerne les dommages qu'une personne peut subir sans qu'il y ait lieu de rechercher la responsabilité d'une autre personne. L'assurance de personne n'est pas obligatoire.
Toutefois, les groupements sportifs sont tenus d'informer leurs adhérents de leur intérêt à souscrire un contrat d'assurance de personnes couvrant les dommages corporels auxquels peut les exposer leur pratique sportive.

L'animateur bénévole

Son action s'inscrit dans un engagement volontaire pour la réalisation d'un objet social lié à l'association, en écartant les profits matériels à son bénéfice ou les contreparties financières en retour des charges assumées.

Une obligation de sécurité : La situation de bénévole n'exonère pas les cadres de leur responsabilité et ne saurait permettre de bénéficier d'un traitement de faveur. Il est placé dans la situation d'assurer, conjointement avec l'association, une obligation de sécurité.

La responsabilité civile du cadre bénévole : Obligation de réparer le dommage que l'on a causé à autrui par faute, négligence ou omission. La pratique d'une activité sportive génère par nature la réalisation de ce risque dans de multiples circonstances.
Dès lors que la constatation des dommages subis par la victime laisse supposer un lien de causalité avec le fait de l'encadrement, une action en réparation pourra être menée devant le juge civil.

Une des caractéristiques de la situation du cadre bénévole dès lors qu'il agit comme préposé de l'association, est la recherche de responsabilité de l'association comme responsable des dommages commis par le fait des personnes dont elle doit répondre (code civil, article 1384).

L'association est soumise à une obligation de moyens : L'association a pour mission d'organiser à l'intention de ses membres l'activité dans le respect des règles de l'art et en veillant à la sécurité, elle est soumise dans le cadre de la réalisation de sa mission à une obligation de moyens (code civil, article 1142).

Encadrement bénévole et responsabilité pénale : Si le bénévolat n'exclut par le principe de condamnation pénale, la concession faite au bénévolat est que les fautifs ont droit très souvent, au plan pénal, aux circonstances atténuantes.

L'animateur rémunéré

Il faut se référer à l'article 43 de la loi du 16 juillet 1984 modifiée.
Pour pouvoir entraîner, animer, encadrer ou enseigner contre rémunération, il existe une obligation de qualification. L'animateur doit posséder un diplôme se trouvant sur une liste d'homologation (c'est l'arrêté du 4 mai 1995 modifié qui fixe cette liste de diplômes).
Pour le handball, il s'agit des Brevets d'Etat.
Il existe également une obligation de déclaration : Le décret du 31 août 1993 relatif au contrôle de l'enseignement contre rémunération des APS et l'arrêté du 12 janvier 1994 relatif à la déclaration d'activité prévoient la délivrance d'une carte professionnelle d'éducateur.
Le renouvellement de la déclaration comme de la carte professionnelle doit s'effectuer tous les 3 ans.

Le premier jour de stage

1. Vous aurez pris en compte les différents publics :

Grâce au questionnaire stagiaire (page 8) : présentation, vécu, cursus de formation, attentes, que vous aurez envoyé lors de l'inscription au stage.

2. Vous présenterez le projet de formation :

(Contrat de formation)

3. Vous créérez les conditions d'échange :

"Entrée dans le stage" à partir de :

Groupe restreint	Groupe d'une dizaine de stagiaires	Pour les groupes plus nombreux
Observation en direct ou Etude de Vidéo sur Forme de jeu, mode de jeu, espace de jeu, forme de pratique, match	Formes jouées sur le terrain	Préparation de séquences construites par d'autres (à 2 au moins) et à vivre par tous

4. Le retour :

- C'est le moment où les entraîneurs vont s'exprimer devant tout le monde.
- Soyez à l'écoute et faîtes le bilan avec eux.
- Répondez aux questions urgentes
- Resituer les questions dans le cursus de formation générale ou personnalisée.

5. Le bilan :

- Faites ensemble le bilan de la journée
- Annoncez le prochain rendez-vous
- Rappelez le travail à faire d'ici-là

Le Tutorat

Démarche de Tutorat

En attente d'être pris en compte, demande de connaissance et de progrès rapides

STAGIAIRE

Relais dans les transmissions de compétences
A la demande et imposé
Dans le club du stagiaire

Relais dans les transmissions de compétences
Suivant une programmation

FICHE DE LIAISON

TUTEUR

Personne ressource qui conseille, accompagne

Reconnu pour ses compétences, connaît le public

FORMATEUR

Accueille / Anime
Forme / Evalue

Fiche de liaison

Mois de : _____	Nom prénom du stagiaire : _____	Nom du tuteur : _____
Circonstances de l'activité	**Difficultés rencontrées**	**Propositions du tuteur**
Exemple : organisation des déplacements…	*Pas assez de véhicules*	*Etablir un planning avec les parents pour les déplacements en début de saison*
Exemple : réunion du club	*Manque de créneaux d'entraînements en semaine*	*Proposer un autre moment de formation pendant les vacances scolaires*
Exemple : à propos de la séance		

LISTING DES COMPETENCES DU NIVEAU 1 ANIMATEUR

"Favoriser la mise en place d'une pratique attractive et motivante qui fidélise et forme le joueur"

C1 : ACCUEILLIR ET ENTRETENIR UNE VIE DE GROUPE

Etre capable

De prendre en charge un groupe, avant, pendant et après l'entraînement
De développer un climat favorisant l'adhésion et la prise d'initiative
De prendre en compte et de responsabiliser chaque individu
De prendre en compte les progrès des stagiaires
De prendre en compte votre propre action de formation

C2 : ANIMER SUR LE TERRAIN DES SÉANCES OU DES SITUATIONS, ADAPTÉES À LA TRANCHE D'ÂGE, CHOISIS DANS LES DOCUMENTS

Etre capable

De mettre en place : à partir d'une fiche de présentation
D'animer : en toute sécurité, une situation ou une séance d'entraînement en handball favorisant :
– une véritable activité handball
– un volume d'activité suffisant pour chacun des pratiquants
– l'ajustement en fonction du niveau de jeu
– le respect des caractéristiques de la tranche d'âge
– dans le souci de fidéliser le joueur

C3 : FAVORISER L'ACCÈS À L'ARBITRAGE

Etre capable

De gérer une opposition
D'initier, inciter à l'arbitrage

C4 : PRENDRE EN COMPTE LES CARACTÉRISTIQUES DU JEU. TRANSMETTRE AUX PARTICIPANTS LES SAVOIR-FAIRE PROPRES DE L'ACTIVITÉ

Etre capable

De construire des repères permettant à l'entraîneur en formation de :
– s'approprier la logique du jeu pour pouvoir la transmettre
– vérifier la pertinence des comportements observés par rapport aux fondamentaux de l'activité.

C5 : MESURER LES ÉVOLUTIONS PAR RAPPORT À UNE GRILLE DE RÉFÉRENCE SIMPLE

Etre capable

De se centrer sur un élément particulier pendant l'évolution des joueurs
De déterminer des observables
De les comptabiliser
D'en tirer des axes d'intervention

C6 : UTILISER L'OUTIL VIDÉO

Etre capable d'utiliser :

– un magnétoscope pour lire de manière sélective les informations contenues dans les différentes cassettes de la documentation fédérale.
– un caméscope pour enregistrer des séquences de jeu ou d'entraînement à des fins d'analyse.

C7 : ENCADRER UNE ÉQUIPE EN COMPÉTITION OU EN PRATIQUE OCCASIONNELLE

Etre capable

D'utiliser la circonstance du match comme un moment de la formation du jeune joueur, en prenant en compte :
– les objectifs de formation abordés à l'entraînement,
– les réponses de l'équipe, des joueurs,
Et de diffuser efficacement des informations pertinentes sur des aspects affectif, technique, tactique, … pendant la rencontre.

C8 : ADMINISTRER UNE ÉQUIPE EN COMPÉTITION OU EN PRATIQUE OCCASIONNELLE DIFFÉRENCIER LES OFFRES DE PRATIQUE POSSIBLES

Etre capable

D'organiser la participation de son équipe à l'ensemble des circonstances de rencontres possibles et prévues :
– en respectant les statuts et règlements régissant l'activité handball,
– en sachant distinguer les différents publics, leur niveau de pratique et d'aspiration.

C9 : DÉVELOPPER LA VIE ASSOCIATIVE ET FAIRE VIVRE UN CLUB

Etre capable

D'accueillir les équipes adverses et les piloter
D'apprendre aux joueurs la vie de groupe
De communiquer autour de l'équipe
D'expliquer les principes de l'éthique sportive
De prendre des responsabilités dans la vie du club
D'aider à l'émergence de projets d'équipe

C10 : JURIDIQUE

Etre capable

De situer son action dans le cadre juridique et réglementaire de l'activité.
De respecter les principales obligations de l'activité en matière de responsabilité civile et pénale, d'assurance et de protection des mineurs.
De garantir la sécurité des pratiquants

Spécifique Animateur

Nous vous proposons de développer 4 compétences pour la qualification d'Animateur. Elles correspondent à la partie spécifique de la formation et devraient être proposées aux stagiaires en 60H.

Fiches de compétences animateur moins de 12 ans

Créer un climat associatif favorisant la fidélisation des joueurs et des parents

Être capable de :

De proposer des animations complémentaires, conviviales favorisant la participation du plus grand nombre,
D'inciter les parents à s'impliquer dans les tâches annexes.

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Le rôle de l'animateur
- ➟ Le fonctionnement de l'association

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ Dynamique de groupe (relation parents / enfants / dirigeants)
- ➟ Gestion de conflits
- ➟ Notion de projet

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Les différentes offres de pratique

Bibliographie :

- ➟ Mallette Création de club FFHB
- ➟ Kit Accueil FFHB
- ➟ Annuaire FFHB
- ➟ Doc. COC départementale statuts et règlements Comités et Ligues

Nombre d'heures : 5 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.

1. Apport de connaissances : ➟ cours magistraux ➟ travail en groupe
2. Techniques d'animation de groupe, démarche de projet.
3. Jeux de rôles, mise en situation.

Evaluation :

Réalisation d'un projet visant à proposer des animations diversifiées avec son groupe (enfants, parents), dans le cadre associatif de son club.

Acquis ailleurs :

Expérience d'encadrement et d'animation d'une équipe pendant au moins 3 ans (attestation du président du club)
Présentation d'un document formalisant le ou les projets réalisés.

Choisir et animer sur le terrain des situations, exercices visant à proposer des séances attractives et motivantes pour les – 12 ans

Être capable de :

- **Choisir des situations, exercices adaptés dans les documents faisant référence à la pratique des – 12 ans,**
- **Les animer sur le terrain :**
  En utilisant des techniques et stratégies d'animation adaptées à ce public (activité ludique, alternance, contraintes, entrée dans la séance, …),
  En jouant des formes et modes d'intervention (gratifications, respect des règles

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :
- ➟ Utilisation de la bibliographie fédérale (documents, vidéos, Approches du HB)
- ➟ Caractéristiques du public -12 ans

Connaissances relatives à l'animation :
- ➟ Facteurs maintenant la motivation
- ➟ Les différentes techniques de communication
- ➟ Utilisation des techniques d'animation

Connaissances relatives au handball :
- ➟ Les formes et modes de jeu

Bibliographie :

- ➟ Modes de jeu et entraînement p. 6,7
- ➟ K7 Vidéo FFHB « Le jeu des 9-12 ans »
- ➟ Approches du HB : des pistes pour les 9–12 ans n° 25, 26, 27, 30, 57, 68
- ➟ Mes premiers entraînements de HB p. 10 à 34 (+ K7 vidéo)
- ➟ Modes de jeu et entraînement p. 28 à 31
- ➟ Kit Accueil p. 34 à 39
- ➟ Modes de jeu et entraînement p. 4, 5, 10, 11, 13, 22 à 24 / Handball de 8-9 ans à 15-16 ans p. 33 à 41

Nombre d'heures : 40 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.
Le formateur fournit une série de situations qu'il puise dans la doc. Fédérale.

A l'échelle de la situation :

Chaque stagiaire, en fonction d'un thème précis, choisit une situation qu'il anime seul sur le terrain en jouant des différentes contraintes.

A l'échelle de la séance :

1. Chaque stagiaire construit une séance respectant la notion de l'alternance :
- ➟ de rythme, de sollicitation,
- ➟ entre situations collectives et individuelles,
- ➟ entre situations-problèmes et situations plus dirigées.

2. Chaque stagiaire construit une séance en variant les entrées, et en rapport avec le thème.

Le formateur veillera :

- ➟ A ce que chaque séance soit attractive et motivante,
- ➟ Et qu'au travers des situations, le stagiaire assure la transmission de nouvelles connaissances, pour satisfaire les besoins d'apprendre et de comprendre du jeune joueur.
- ➟ A ce que chaque stagiaire occupe différents rôles dans la séance (préparation, animation, observation et / ou vidéo)

Evaluation :

A tout moment, lorsque l' animateur se trouve en situation d'animer une séance (pendant la formation, à l'issue de celle-ci, ou validée par un tuteur)

Acquis ailleurs :

Compétence professionnelle des enseignants, étudiants au vu d'un suivi de séance.

Encadrer une équipe de jeunes –12 ans en compétition ou en pratique occasionnelle

Être capable de :

D'utiliser la circonstance du match comme :
Un moment de la formation du joueur
Un moment d'évaluation (direct ou différé)
En prenant en compte les objectifs de formation abordés à l'entraînement ; les réponses de l'équipe, des joueurs
De diffuser efficacement des informations pertinentes sur des aspects techniques, tactiques, affectifs,… aux moments les plus opportuns de la rencontre (temps mort, changement, mi-temps, avant et après-match).
De prendre en compte les résultats de l'évaluation/observation pour les séances suivantes

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :
- ➟ Connaissances du public encadré
- ➟ Administration et règlement des différentes offres de pratique (championnat, plateaux, tournois, …)
- ➟ Rôle et fonction du match

Connaissances relatives à l'animation :
- ➟ Principes de base du managérat

Connaissances relatives au handball :
- ➟ Les formes et modes de jeu
- ➟ Le code d'arbitrage

Bibliographie :

- ➟ Modes de jeu et entraînement p.6, 7
- ➟ Doc. COC départementale / Modes de jeu et entraînement p. 12, 38 / Mes premiers entraînements p.4, 5, 34, 35
- ➟ Modes de jeu et entraînement p.37
- ➟ Handball : de 8-9 ans à 15-16 ans p.51, 52
- ➟ Modes de jeu et entraînement p. 22 à 24 / Handball : de 8-9 ans à 15-16 ans p.33 à 41
- ➟ Livret d'arbitrage FFHB

Nombre d'heures : 5 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.
Tutorat : suivi du cadre en formation sur une circonstance de match

Evaluation :

Bilan des suivis

Acquis ailleurs :

Expérience de 5 ans d'un encadrement d'une équipe de moins de 12 ans (attestation du président) validée par un suivi en match.

Adapter et aménager l'activité en fonction des offres de pratique existantes, pour répondre aux attentes de chacun

Être capable de :

D'identifier les attentes des enfants,
D'organiser des rassemblements Mini-Handball, en utilisant les ressources propres du club (matériel, parents, infrastructures locales)

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :
- ➟ Connaissances du public encadré
- ➟ Administration et règlement des différentes offres de pratique

Connaissances relatives à l'animation :
- ➟ L'aménagement des règles
- ➟ L'organisation de rencontres sportives
- ➟ Le matériel Mini-Hand

Connaissances relatives au handball :
- ➟ le jeu, les règles

Bibliographie :

- ➟ Modes de jeu et entraînement p.6,7
- ➟ Doc. COC départementale
- ➟ Modes de jeu et entraînement p. 12, 38
- ➟ Kit Accueil p. 60,61 / Approches du HB : des pistes pour les 9 – 12 ans n°56
- ➟ Mes premiers entraînements de HB p. 4, 5
- ➟ Kit Accueil p. 56

Nombre d'heures : 10 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.

- ➟ Préparer et organiser une manifestation Mini-Hand

Evaluation :

Organisation et bilan d'une manifestation Mini-Hand

Acquis ailleurs :

Implication préalable dans l'organisation d'une manifestation avec bilan écrit.

Spécifique Animateur jeunes

Nous vous proposons de développer 4 compétences pour la qualification d'Animateur jeunes.
Elles correspondent à la partie spécifique de la formation et devraient être proposées aux stagiaires en 60H.

Répondre aux attentes d'un public adolescent dans le cadre de sa pratique

Être capable de :

D'identifier les raisons de la pratique des joueurs
Favoriser la cohésion du groupe
De proposer des animations complémentaires, conviviales favorisant la participation / fidélisation du plus grand nombre (joueurs, parents)
Favoriser la prise de responsabilité au sein de l'association : Jeune arbitre,jeune dirigeant…

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :
- ➟ Caractéristiques du public encadré
- ➟ Dynamique de groupe
- ➟ Le projet associatif

Connaissances relatives à l'animation :
- ➟ Les outils d'observation et d'évaluation
- ➟ Modes d'intervention de l'entraîneur
- ➟ Méthodologie de la séance
- ➟ Gestion de groupe

Connaissances relatives au handball :
- ➟ Les différentes offres et formes de pratique (herbe, macadam hand, sandball et compétition)
- ➟ Les filières de détection ; le dossier jeune dirigeant et la filière jeune arbitre

Nombre d'heures : 10 h / 60 h

Méthodologie :

1. Mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.
2. Apport de connaissances : - cours magistraux - travail en groupe
3. Techniques d'animation de groupe (observation des modes d'intervention de l'entraîneur, séance "démonstration",jeux de rôles…), notion de projet.

Bibliographie :

- ➟ Approches du HB (FFHB) : articles Emma GUILLET n°55-56, au carrefour des -16 et des 13-15 ans
- ➟ RDV Georges PETIT : la relation entraîneur/entraînées
- ➟ Publication FFHB à paraître
- ➟ Annuaire FFHB, statuts et règlements Comités et Ligues

Evaluation :

Capacité à proposer des animations diversifiées avec son groupe, dans le cadre associatif de son club.

Acquis ailleurs :

Expérience d'encadrement et d'animation d'une équipe pendant au moins 3 ans (attestation du président du club).

Proposer des situations, exercices, séances adaptés à la catégorie –16 ans et les animer sur le terrain

Être capable de :

- **Choisir des situations adaptées dans les documents faisant référence à la pratique des –16 ans,**
- **Les animer**

  En tenant compte :
  - **Des caractéristiques physiques, morphologiques, motrices, perceptives, attentionnelles et psychologiques du joueur**
  - **Du niveau de jeu de l'équipe**

  En favorisant :
  - **Des formes de jeu attractives**
  - **Un volume d'activité suffisant pour chacun des pratiquants**

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :
- ➟ Utilisation de la bibliographie fédérale (documents, vidéo, Approches du HB)
- ➟ Répertoire de situations
- ➟ Caractéristiques du public adolescent

Connaissances relatives à l'animation :
- ➟ Facteurs maintenant la motivation (alternance,contraintes et gratification,contrat,défis….)
- ➟ Les différents modes d'intervention
- ➟ Utilisation des procédés d'animation (jeu dirigé, jeu à thèmes ,situation évolutive,….)

Connaissances relatives au handball :
- ➟ Les différentes formes de jeu (des Grands aux petits espaces) , modes de jeu liés aux différents statuts du joueur,orientations vers les postes de jeu
- ➟ Les différentes phases de jeu

Nombre d'heures : 30 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.
Le formateur fournit une série de situations qu'il puise dans la doc. Fédérale.

A l'échelle de la situation :
Chaque stagiaire, en fonction d'un thème précis, choisit une fiche qu'il anime sur le terrain, seul ou en groupe.

A l'échelle de la séance :

1. Chaque stagiaire construit une séance respectant la notion de l'alternance :
- ➟ de rythme, de sollicitation
- ➟ d'enrichissement perceptif et moteur
- ➟ de situations de recherche d'acquisitions liées aux besoins des joueurs, et de situations de jeu .

2. Chaque stagiaire construit une séance en variant les entrées génératrices de dynamisme, et en rapport avec le thème.

Le formateur veillera :
- ➟ A ce que chaque séance ait un objectif,
- ➟ Et qu'au travers des situations, le stagiaire assure la transmission de nouvelles connaissances, pour satisfaire les besoins d'apprendre et de comprendre du jeune joueur.

Bibliographie :

- Approches du handball : au carrefour des -16, au carrefour des 13-15 ans (FFHB)
- Modes de jeu et entrainement des –12ans FFHB
- Handball féminin : le sens d'une évolution (CONTINO - THOMAS - CURELLI)
- Vidéo : Ecole Française d'Entraîneurs (FFHB)
- La relation Passeur-Réceptionneur, La Relation Passeur-Tireur

Evaluation :

A tout moment, lorsque l' animateur se trouve en situation d'animer une séance (pendant la formation, à l'issue de celle-ci, validée par un tuteur)

Acquis ailleurs :

Compétence professionnelle des enseignants, étudiants…

Encadrer une équipe de jeunes – 16 ans en situation de match

Être capable de :

- **D'utiliser la circonstance du match comme :**
  - **Un moment de jeu et de fidélisation**
  - **Un moment de la formation du joueur**
  - **Un moment d'évaluation (direct ou différé)**

  En prenant en compte
  - **les objectifs de formation abordés à l'entraînement**
  - **les réponses de l'équipe, des joueurs**
- **Manager en diffusant explicitement des informations pertinentes sur des aspects techniques, tactiques, affectifs,..avant, pendant et après la rencontre.**
- **De prendre en compte les résultats de l'évaluation/observation pour l'élaboration des séances suivantes**

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

➟ Connaissances du public encadré

➟ Administratif et règlement du (des) championnat(s) (formules, règlements, …)

Connaissances relatives à l'animation :

➟ Modes et principes de fonctionnement d'un groupe d'adolescents filles ou garçons

➟ Principes de base du managérat

Connaissances relatives au handball :

➟ Les différents modes et formes de jeu

➟ Le code d'arbitrage

Nombre d'heures : 10 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.

Tutorat :

➟ Suivi de match par un tuteur

➟ Suivis de match par le cadre en formation

➟ Construction et utilisation d'une grille d'observation

Bibliographie :

➟ Approches du HB (FFHB) : R.Flament n°22, D.Costantini n°44 et 58, G. Petitgirard n°59

➟ Modes de jeu et entraînement des -12ans FFHB

➟ BF1 (FFHB)

➟ Le livret de l'arbitrage

Evaluation :

Bilan des suivis et analyse de l'outil d'observation

Acquis ailleurs :

Expérience de 5 ans d'un encadrement d'une équipe de moins de 16 ans (attestation du président)

Faire évoluer le jeu, le joueur

Être capable de :

- **De mettre en place un projet d'équipe partagé.**
- **Faire évoluer le projet en fonction d'indices simples pris sur le jeu**
- **Articuler les séances**
- **D'organiser la séance à partir de choix des situations dans le repertoire, répondant au projet**

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Répertoire de situations
- ➟ Caractéristiques du public encadré
- ➟ Elaboration de projet

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ Relation entraîneur/entraînés
- ➟ Prise en compte de l'hétérogénéité des individus
- ➟ Principes simples d'enrichissement pédagogique de la séance (utilisation de contraintes du dribble, de l'aménagement des règles…)

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Modes et formes de jeu de la catégorie
- ➟ Les indices d'évaluation d'un projet de jeu

Nombre d'heures : 10 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.

- ➟ **Notion de projet :**
  1. Rédaction, mise en œuvre et évaluation d'un projet sur l'équipe encadrée,
  2. Aide et suivi par un tuteur

Bibliographie :

- ➟ Approches du HB : au carrefour des -16, au carrefour des 13-15 ans (FFHB)
- ➟ BF1 (FFHB)

Evaluation :

Le projet proposé, validé par le formateur ou un tuteur

Acquis ailleurs :

Projet déjà réalisé.

Spécifique Animateur adultes

Nous vous proposons de développer 4 compétences pour la qualification d'Animateur adultes.
Elles correspondent à la partie spécifique de la formation et devraient être proposées aux stagiaires en 60H.

Répondre aux attentes d'un public adulte dans le cadre de sa pratique, et créer un climat associatif favorisant sa fidélisation

Être capable de :

D'identifier les raisons de la pratique des joueurs
De proposer une pratique favorisant l'adhésion
De coordonner les animations complémentaires, conviviales favorisant la participation / fidélisation du plus grand nombre
De favoriser la prise de responsabilité au sein de l'association : accompagnements de jeunes, arbitrage, …

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :
- ➟ Caractéristiques du public encadré
- ➟ Dynamique de groupe
- ➟ Le projet associatif et le fonctionnement de l'association

Connaissances relatives à l'animation :
- ➟ Modes d'intervention de l'animateur
- ➟ Gestion de groupe

Connaissances relatives au handball :
- ➟ Les différentes offres et formes de pratique (herbe, handloisir, sandball et compétition)

Nombre d'heures : 10 h / 60 h

Méthodologie :

1. Mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.
2. Apport de connaissances : cours magistraux - travail en groupe
3. Techniques d'animation de groupe (observation des modes d'intervention de l'animateur, jeux de rôles…)

Bibliographie :

- ➟ Site FFHB
- ➟ Approches du HB (FFHB) :
- ➟ RDV Georges PETIT : la relation entraîneur/entraînées
- ➟ Kit Accueil FFHB
- ➟ Annuaire FFHB, statuts et règlements Comités et Ligues

Evaluation :

Capacité à proposer des animations diversifiées avec son groupe, dans le cadre associatif de son club.

Acquis ailleurs :

Expérience d'encadrement et d'animation d'une équipe adulte pendant au moins 3 ans (attestation du président du club).

Choisir et animer sur le terrain des situations, exercices, visant à proposer des séances attractives et motivantes pour les adultes

Être capable de :

- **Choisir des situations adaptées dans les documents faisant référence à la pratique des adultes.**
- **Les animer**
- **En utilisant des techniques et stratégies d'animation caractéristiques à ce public**
  - **En tenant compte :**
    - **Du niveau de jeu de l'équipe**
    - **u niveau d'investissement physique**
  - **En favorisant :**
    - **Des formes de jeu attractives**
    - **Un volume d'activité suffisant pour chacun des pratiquants**

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Utilisation de la bibliographie fédérale (documents, vidéo, Approches du HB)
- ➟ Répertoire de situations
- ➟ Caractéristiques du public adulte

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ Méthodologie de la séance
- ➟ Facteurs maintenant la motivation (quantité d'activité, alternance, contraintes et gratification,contrat, défis….)
- ➟ Les différents modes d'intervention
- ➟ Utilisation des procédés d'animation (jeu dirigé, jeu à thèmes , situation évolutive,….)

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Les différentes formes de jeu, modes de jeu liés aux différents statuts du joueur, les postes de jeu
- ➟ Les différentes phases de jeu
- ➟ La dialectique ATT/DEF

Nombre d'heures : 30 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.
Le formateur fournit une série de situations qu'il puise dans la doc. Fédérale.

A l'échelle de la situation :
Chaque stagiaire, en fonction d'un thème précis, choisit une fiche qu'il anime sur le terrain, seul ou en groupe.
A l'échelle de la séance :
Chaque stagiaire construit une séance respectant la notion de l'alternance :

- ➟ de rythme, de sollicitation dans les oppositions individuelles et collectives
- ➟ de situations de recherche d'efficacité liées aux besoins des joueurs, et /ou du jeu .

Chaque stagiaire construit une séance en variant les entrées génératrices de dynamisme, et en rapport avec le thème.
Le formateur veillera :
A ce que chaque séance ait un objectif, et qu'au travers des situations, le stagiaire animateur assure l'activité du joueur, en assurant l'adéquation des attentes des joueurs et de la logique du jeu.

Bibliographie :

- ➟ Approches du handball
- ➟ Le Handball de Daniel Costantini (Dialectique Att /Def)
- ➟ Kit accueil FFHB
- ➟ Handball féminin : le sens d'une évolution (CONTINO – THOMAS - CURELLI)
- ➟ Vidéo : Ecole Française d'Entraîneurs (FFHB)

Evaluation :

A tout moment, lorsque l'animateur se trouve en situation d'animer une séance (pendant la formation, à l'issue de celle-ci, validée par un tuteur)

Acquis ailleurs :

Compétence professionnelle des enseignants, étudiants…

Encadrer et gérer une équipe d'adulte en compétition ou en pratique occasionnelle

Être capable de :

D'utiliser la circonstance du match comme :

- **Un moment de confrontation ludique et de fidélisation**
- **Un moment de dépense physique**
- **Un moment d'évaluation (directe ou différée) du jeu**

En prenant en compte les réponses de l'équipe, des joueurs

De Manager en diffusant explicitement des informations sur des aspects techniques, tactiques, affectifs,… avant, pendant et après la rencontre.

De prendre en compte les résultats de l'évaluation/observation pour l'élaboration des séances suivantes

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Connaissances du public encadré
- ➟ Administratif et règlement du (des) championnat(s) (formules, règlements, …)

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ Modes et principes de fonctionnement d'un groupe d'adultes
- ➟ Principes de base du managérat

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Les différents modes et formes de jeu
- ➟ La dialectique ATT / DEF
- ➟ Le code d'arbitrage

Nombre d'heures : 10 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.

Tutorat :

- ➟ Suivi de match par un tuteur
- ➟ Suivis de match par le cadre en formation
- ➟ Construction et utilisation d'une grille d'observation

Bibliographie :

- ➟ Approches du HB (FFHB) D.Costantini n°44 et 58,G..Petitgirard n°80
- ➟ Le Handball – D. Costantini (Revue EPS)
- ➟ BF1 (FFHB)
- ➟ Le livret de l'arbitrage

Evaluation :

Bilan des suivis et analyse de l'outil d'observation

Acquis ailleurs :

Expérience de 3 ans de l'encadrement d'une équipe d'adultes (attestation du président)

Faire évoluer le projet du groupe en fonction de l'offre de pratique choisie

Être capable de :

- **De mettre en place un projet d'équipe partagé (loisirs et/ou compétitif).**
- **De faire évoluer le projet en fonction d'indices simples pris sur le jeu et le groupe**
- **D'aménager les séances en fonction du projet**
- **D'organiser la séance à partir de choix des situations dans le répertoire, répondant au projet**

Ce qu'il faut savoir pour :

Connaissances relatives à l'information :

- ➟ Caractéristiques du public encadré
- ➟ Concept de projet

Connaissances relatives à l'animation :

- ➟ Gestion de groupe adulte
- ➟ Prise en compte de l'hétérogénéité des individus
- ➟ Principes simples de la dynamique des groupes

Connaissances relatives au handball :

- ➟ Répertoire de situations appropriées
- ➟ Les facteurs constitutifs d'un projet de jeu
- ➟ Les indices d'évaluation d'un projet de jeu

Nombre d'heures : 10 h / 60 h

Méthodologie :

Nous choisissons la mise en pratique pour solliciter l'animateur et le rendre acteur de sa formation. Comme le joueur, il apprend par l'action.
Mise en situation par jeux de rôles, jeux dirigés à partir des différentes offres de pratique (loisirs, compétition),

Tutorat :

- ➟ Mise en œuvre et évaluation d'un projet sur l'équipe encadrée,
- ➟ Aide et suivi par un tuteur

Bibliographie :

- ➟ Approches du HB : n°80, (FFHB)

Evaluation :

Adhésion, fidélisation du public encadré, validé par le formateur ou un tuteur

Acquis ailleurs :

Expérience de 3 ans de l'encadrement d'un groupe d'adultes (attestation du président)